

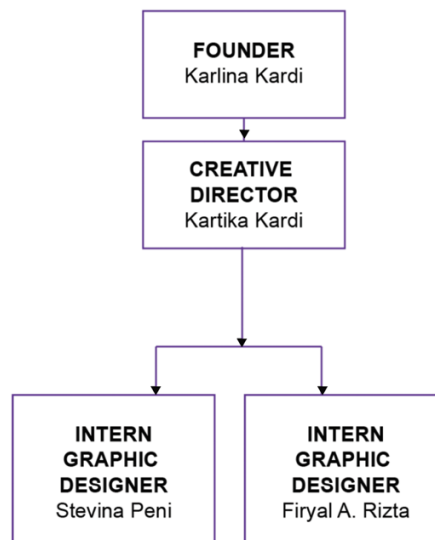
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1.! Kedudukan dan Koordinasi

##### 3.1.1.! Kedudukan

Di Loony Store, penulis berkedudukan sebagai *graphic design intern* bersama 1 *graphic design intern* lainnya. *Founder* Loony Store sudah mempercayakan seluruh keputusan desain dan *branding* kepada *Creative Director*. Sebagai *graphic design intern*, penulis berkoordinasi langsung dengan *creative director* yaitu Kartika Kardi.



Gambar 3.9. Kedudukan di Loony Store selama pelaksanaan magang

##### 3.1.2.! Koordinasi



Gambar 3.10. Koordinasi di Loony Store

Selama proses kerja magang, penulis berada di bawah bimbingan langsung oleh *creative director* yaitu Kartika Kardi. Pada dasarnya semua tugas di *brief* oleh *creative director* yang sudah memiliki konsep dasar terlebih dahulu, kemudian para *intern* diberikan kesempatan untuk menyampaikan opini atau ide baru yang kemudian akan diputuskan bersama-sama dan baru dikerjakan.

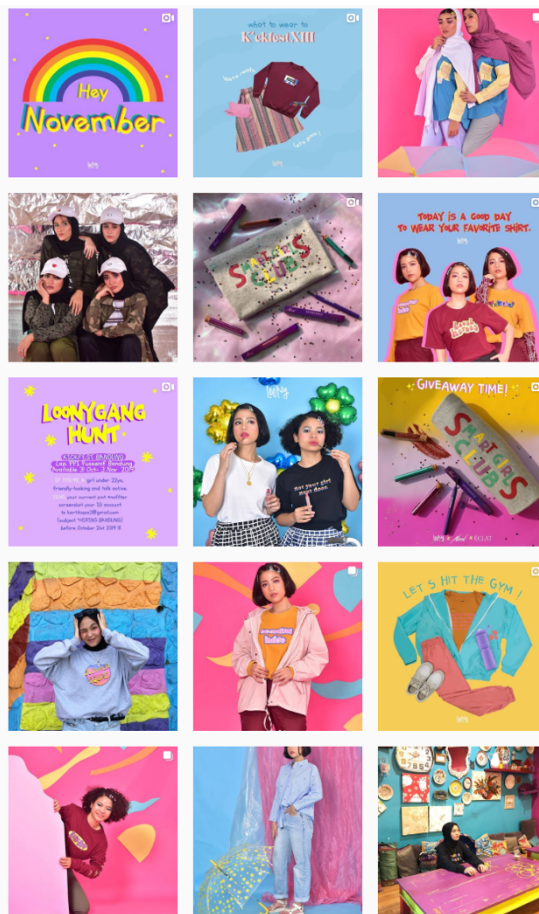


Gambar 3.11. Situasi pengerjaan tugas di Loony Store

### 3.2.! Tugas yang Dilakukan

Tugas utama penulis di Loony Store adalah membuat desain konten harian untuk akun Instagram Loony Store, yakni @LoonyStoreIndonesia. *Graphic designer intern* yang lainnya ditugaskan khusus untuk membuat ilustrasi dan *pattern* untuk Loony Store. Jika sudah menyelesaikan konten harian, penulis akan melanjutkan pekerjaan lain.





Gambar 3.12. Contoh konten Instagram yang penulis kerjakan

Selain itu, penulis juga ikut dalam perencanaan hingga *launching* koleksi baru Loony Store dan melakukan tugas seperti membuat *moodboard* photoshoot, membuat desain *packaging*, stiker, dan lainnya sebagai persiapan koleksi baru. Berikut detail pekerjaan yang dilakukan penulis selama kerja magang di Loony Store.

Tabel 3.1. Tugas yang dilakukan selama magang

Minggu ke-	Jenis pekerjaan yang dilakukan mahasiswa
1	Konten Instagram untuk promo acara Kickfest Malang, <i>moodboard</i> photoshoot koleksi baru, membuat desain bordir untuk koleksi baru

2	Membuat konten promosi di Facebook, membuat GIF promosi acara Kickfest Malang, persiapan <i>photoshoot</i>
3	Melakukan <i>photoshoot</i> , bertanggungjawab atas model dan properti foto
4	Membuat <i>stickerpack</i> untuk Loonybabes (pembeli Loony), membuat desain <i>pattern</i> untuk koleksi kolaborasi Loony dengan Daissy
5	Mempersiapkan konten Instagram untuk promosi acara Kickfest Bandung, membuat foto katalog produk koleksi baru
6	Membuat foto kolaborasi untuk <i>customer giveaway</i> bersama Nood Cosmetics, membuat desain <i>pattern</i> alternatif untuk Loony x Daissy
7	Membuat konten Instagram <i>post-event</i> Kickfest Bandung dan promo Halloween
8	Membuat konten Instagram untuk menyambut bulan November, membuat video pendek tentang penjelasan produk, membuat <i>packaging</i> baru untuk <i>online order</i>

### 3.3.1 Uraian pelaksanaan kerja magang

Selama masa magang 352 jam di Loony Store, penulis mengerjakan beberapa pekerjaan desain di bawah bimbingan langsung oleh *creative director*. Selain pekerjaan wajib yang harus dikumpulkan setiap harinya, yaitu membuat konten grafis untuk konten di Instagram, penulis juga ikut mempersiapkan membuat konten promosi untuk *launching* koleksi baru Loony Store. Proyek persiapan peluncuran koleksi baru di Loony Store dimulai dengan *finishing* semua produk baru yang akan diluncurkan, persiapan foto produk dan foto *lookbook*, dan pembuatan konten promosi dan *product launching*. Penulis juga mendapat tanggung jawab untuk membuat perencanaan *photoshoot* produk, membuat *packaging* baru, membuat *stickerpack* untuk pembeli dan membuat desain untuk disertakan dalam produk koleksi baru.

Dalam laporan ini penulis akan menuliskan 3 proyek persiapan *launching* koleksi baru Loony Store, yaitu pembuatan desain bordir, pembuatan produk *gimmick* untuk pembelian *online*, dan *lookbook photoshoot* koleksi baru.



Gambar 3.13. Meja kerja penulis di Loony Store

### 3.3.1.1 Proses Pelaksanaan

Selama proses pelaksanaan pengerjaan proyek, semua pekerjaan terkoordinasi dengan sangat baik. Setiap proyek dimulai dengan brief singkat oleh *Creative Director* yang kemudian dilanjutkan dengan *brainstorming* singkat untuk mendapatkan konsep dan ide tambahan, sebelum akhirnya dilanjutkan oleh penulis.

Berikut 3 proyek besar yang dikerjakan penulis selama kerja magang:

#### A.1 Perancangan Desain Bordir Topi & T-Shirt

##### •1 Brief

Loony Store sudah membuat 20 produk pakaian untuk menjadi bagian dari koleksi baru dan siap diluncurkan. Namun, *founder* dan *creative director* memutuskan untuk membuat tambahan produk yaitu kaos *longsleeve* dan topi safari. Kemudian, *creative director* memberikan *brief* kepada penulis untuk

membuat beberapa opsi desain tipografi untuk dicetak bordir diatas kaos dan topi. Penulis diberi kebebasan untuk membuat desain dan *wording* untuk dicetak, asalkan memiliki ciri khas Loony Store, yakni *playful* dan *colorful*.

- ! Proses Perancangan

Pertama-tama penulis mencari inspirasi dan beberapa referensi bordir topi. Penulis juga melakukan observasi terhadap desain bordir yang pernah diaplikasikan pada produk Loony Store sebelumnya.



Gambar 3.14. Referensi desain

(<https://www.instagram.com/loonystoreindonesia/>)

Setelah mencari referensi dan melihat desain terdahulu dari produk Loony Store, penulis mendapat gambaran untuk membuat desain. Penulis membuat 5 desain pertama untuk bordir topi. 5 opsi *wording* dengan *font* yang berbeda. Penulis mengambil beberapa *positive quotes* yang ditemukan di internet.

**HAVE A GOOD LIFE !**  
**MAKE TODAY HAPPY**  
**It's cool to be kind**  
**Don't Quit Your Dream**  
**LOOK★ON★THE★BRIGHTSIDE**

Gambar 3.15. Opsi desain untuk bordir topi

Lalu penulis mencoba untuk menambahkan warna sesuai dengan karakter *brand* Loony Store, yakni warna-warna cerah seperti kuning, merah muda, biru, dan hijau toska.

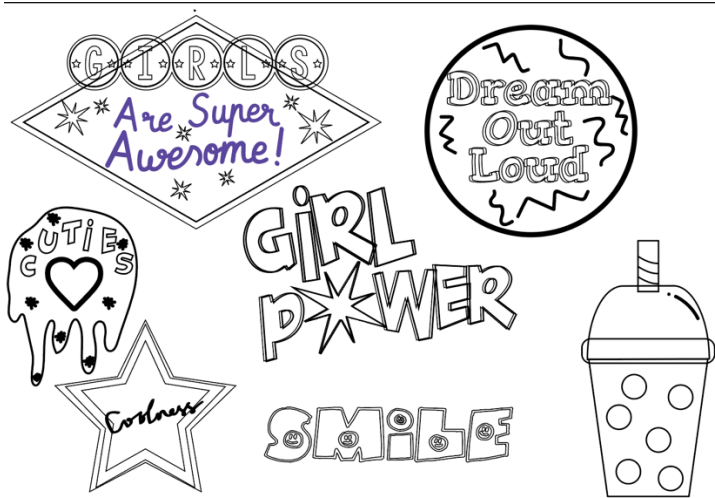
**HAVE A GOOD LIFE !**  
**MAKE TODAY HAPPY**  
**It's cool to be kind**  
**Don't Quit Your Dream**  
**LOOK★ON★THE★BRIGHTSIDE**

Gambar 3.16. Opsi desain dengan warna

Setelah selesai, penulis langsung memberikan opsi desain diatas kepada *creative director*. Ternyata, salah satu desain yang penulis buat disetujui oleh *creative director*. Setelahnya, *creative director* meminta penulis untuk

mengirimkan *file* Adobe Illustrator dan mengubah ukuran agar lebih mudah dicetak.

Setelah menyelesaikan bordir topi, penulis melanjutkan membuat beberapa opsi untuk dicetak di kaos *longsleeve*. Awalnya penulis membuat *outline* beberapa desain dengan *wording* yang penulis temukan yang pendek namun bermakna. Selain itu, ada juga yang terinspirasi dari barang di sekitar penulis, yaitu *bobba drink*. Setelah itu, terbuatlah 7 opsi desain bordir untuk *longsleeve*.



Gambar 3.17. Opsi desain bordir kaos *longsleeve*

Lalu penulis menambahkan warna sesuai dengan kartakter *brand* Loony Store pada 7 desain diatas.



Gambar 3.18. Opsi desain bordir kaos dengan warna

Setelah selesai, penulis memberikan opsi desain di atas kepada *creative director*. Tiga desain yang penulis buat disetujui oleh *creative director*, namun mau tak mau hanya satu desain yang harus dipilih. Maka, mempertimbangkan efisiensi benang yang akan digunakan dalam bordir yang berpengaruh pada harga produksi, maka desain yang dipilih ada “SMILE”. Sama seperti sebelumnya, *creative director* meminta penulis untuk mengirimkan *file* desain dan mengubah ukuran sesuai ukuran media pengaplikasian. Lalu, proses produksi dilakukan.

#### •! Hasil Akhir

Sekitar dua minggu kemudian, produk topi dan kaos *longsleeve* sudah jadi dengan desain bordir yang penulis buat.





Gambar 3.19. Aplikasi desain bordir di kaos *longsleeve*



Gambar 3.20. Aplikasi desain bordir di topi safari



Kedua produk ini kemudian di foto untuk dimasukkan ke dalam katalog *e-commerce* Shopee dan siap dijual. Selanjutnya kedua produk ini akan difoto kembali dalam *lookbook photoshoot*.

## B.! Perancangan *Gimmick* untuk *Shipping Order*

### •! *Brief*

Dalam rangka peluncuran koleksi baru, *Creative Director* memberikan *brief* pada penulis untuk membuat desain baru untuk *packaging* plastik *shipping order* bagi pembeli yang membeli lewat *online*. Selama ini, plastik *shipping order* Loony Store hanya berupa plastik berwarna putih biasa.



Gambar 3.21. Plastik *packaging shipping order* Loony Store

Kemudian, *creative director* meminta opini penulis tentang hal apa yang sebaiknya diberikan pada pembeli saat mereka menerima paket dari Loony. Penulis diberi waktu 1 hari untuk *brainstorming* dan mencari ide. Keesokan harinya, setelah penulis melihat referensi dan mengingat pengalaman membeli produk secara *online*, penulis mengusulkan untuk membuat *thankyou card* dan *stickerpack* sebagai *gimmick* untuk pembeli *online*. Dengan mendapat *thankyou card* dan *stickerpack* di

dalam kemasan setiap mereka membeli produk Loony Store, maka pembeli akan merasa lebih dihargai dan diberi hadiah secara personal.

- ! Proses Perancangan

Penulis mulai membuat desain untuk plastic *shipping order* terlebih dahulu. Sebelumnya *creative director* memberi pesan agar membuat desain dengan warna dasar kuning atau *pink* sesuai dengan ketersediaan warna plastik.



Gambar 3.22. Opsi warna plastik yang tersedia

Penulis mencari referensi untuk mendapatkan mood desain. Penulis berencana untuk membuat desain dengan tulisan “Thankyou, Loonybabes” yang dominan. Loonybabes adalah sebutan bagi pembeli Loony Store.



Gambar 3.23. Referensi *Thankyou Card*

Saat melihat referensi yang didapat, penulis belum menemukan desain yang diinginkan *creative director*, jadi penulis termotivasi untuk membuat desain yang sangat berciri khas Loony Store. Pertama-tama penulis mengeksplor *font* yang sekiranya sesuai dengan Loony dan memberikan warna khas Loony Store.



Gambar 3.24. Opsi desain plastik *shipping order*

Penulis kemudian menunjukkan kedua opsi desain kepada *creative director* dan beliau menyukainya. Beliau ingin menggunakan kedua desain yang penulis buat, namun harus memilih salah satu. Karena itu, beliau akhirnya memutuskan untuk membuat 1 desain yang lain menjadi *cover* dari *thankyou card*. Untuk sementara, desain yang berlatar belakang kuning akan dicetak menjadi stiker yang akan ditempel pada kemasan, dan desain berlatar belakang *pink* akan dijadikan *cover* dari *thankyou card*.



Gambar 3.25. Hasil cetak *packaging* dan *thankyou card*

Selanjutnya, penulis membuat desain bagian belakang dari *thankyou card*. Berdasarkan referensi yang penulis dapatkan, bagian belakang idealnya berisi informasi tentang cara menggunakan produk yang dibeli dan info kontak *brand* itu sendiri. Maka, penulis membuatnya berdasarkan gaya Loony Store.



Gambar 3.26. Desain cover belakang *thankyou card*



Gambar 3.27. Hasil cetak *packaging* kedua

Lalu, penulis membuat desain *stickerpack*. *Creative director* mempercayakan desain kepada penulis dan memberi pesan untuk membuat yang beda dari desain Loony yang lain, namun tetap satu kesan. Tema *stickerpack* yang penulis ingin buat adalah *women empowerment* dan motivasi positif.



Gambar 3.28. Outline *stickerpack*

Penulis mencari *color palette* yang agak berbeda dengan warna Loony Store pada umumnya yang cenderung pastel. Kali ini penulis memasukkan warna-warna yang memiliki saturasi lebih tinggi dari biasanya.

Penulis lalu meminta *review* kepada *creative director*. Beliau meminta opsi warna latar belakang putih, setelah itu desain sticker diberi *approval*. Desain *stickerpack* akan mulai diproduksi setelah *stickerpack* yang sebelumnya telah habis bersama stok baju koleksi lama.



Gambar 3.29. Desain *stickerpack*

Setelah menyelesaikan desain *stickerpack*, mendadak *creative director* meminta untuk membuat desain untuk plastik kemasan *purchase*. Loony ingin mengubah plastik sebelumnya yang merupakan plastik transparan. Namun, beliau ingin desain plastik yang *simple* namun tetap *colorful*.



Gambar 3.30. Plastik *purchase* awal Loony Store

Penulis kemudian membuat 3 opsi desain yang akan dicetak di plastik kemasan.





Gambar 3.31. *Mockup dan opsi desain plastik purchase*

Setelah di *approve* oleh *creative director*, sama seperti desain *stickerpack*, desain plastik *purchase* juga baru akan diproduksi setelah stok lama sudah mau habis. Setelah ini, pengerjaan untuk *gimmick* dan *packaging* sudah selesai.

### **A.! Photoshoot Lookbook Loony Store**

#### **•! Brief**

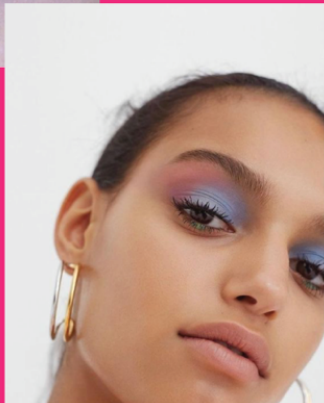
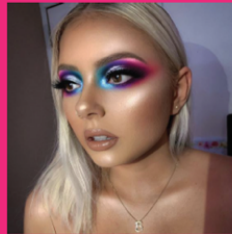
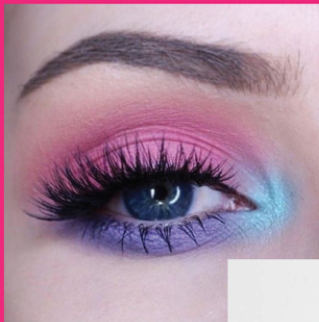
Setiap mengeluarkan koleksi baru, Loony Store harus membuat foto produk dan *lookbook* bagi calon pembelinya sebagai alat promosi. Jika hanya ada foto produk tanpa model sebenarnya Loony Store sudah bisa menjual produk tersebut, namun dengan adanya model yang memakai produk bisa meningkatkan penjualan karena pembeli lebih bias membayangkan produk tersebut secara nyata. Dengan adanya foto *lookbook*, calon pembeli akan bisa memvisualisasikan produk tersebut jika mereka memakainya di tubuh sendiri dan bias meningkatkan keinginan untuk membeli produk tersebut. Karena itu photoshoot harus direncanakan sebaik dan sematang mungkin agar dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Selain itu, hasil foto juga diharapkan memuaskan, mencerminkan *image* Loony Store, dan terlihat menarik bagi calon pembeli.

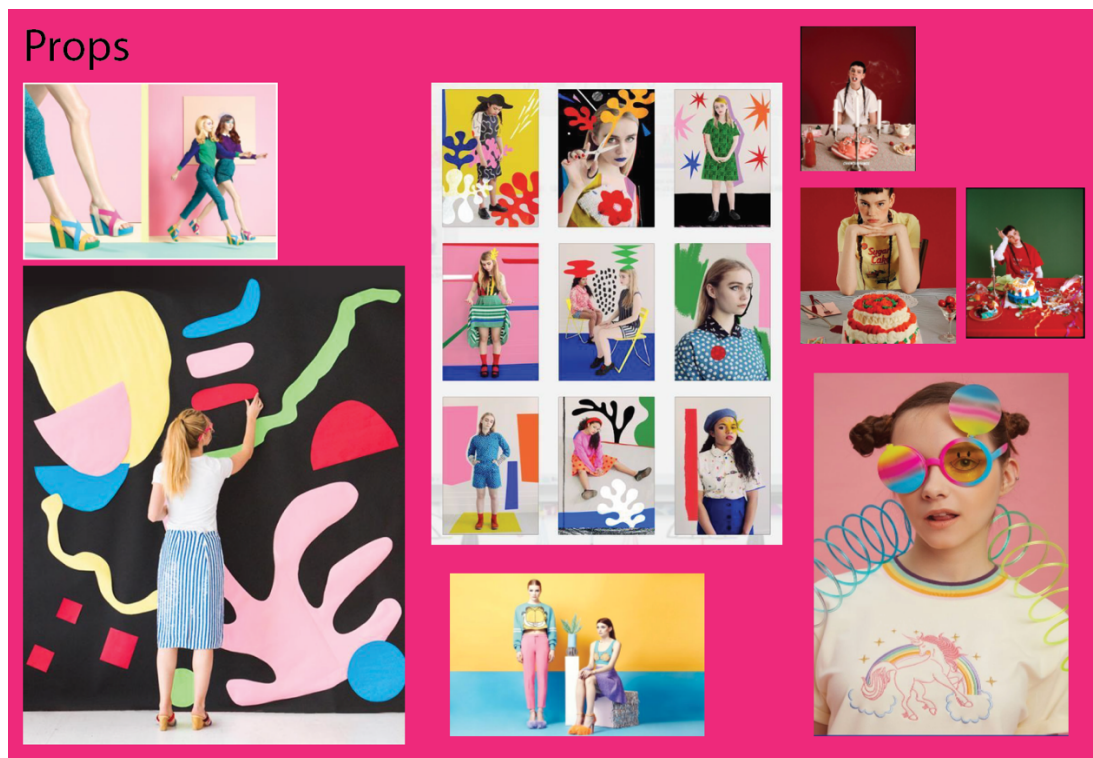


- ! Proses Perencanaan

Tahap awal perencanaan photoshoot adalah membuat *moodboard*. Sebelumnya *creative director* memberi gambaran umum tentang tema *photoshoot*, kemudian penulis ditugaskan untuk mengembangkan dan membuat *moodboard*. *Moodboard* digunakan sebagai acuan pembuatan props, *background*, pose model, hingga *makeup* saat photoshoot.

## Makeup





Gambar 3.32. *Moodboard Photoshoot*

Moodboard yang penulis buat disesuaikan dengan produk baru Loony Store yang didominasi oleh warna-warna cerah dan ceria. Penulis kemudian mendiskusikan *moodboard* yang dibuat dengan *creative director*, lalu diputuskan bahwa props yang ingin penulis buat adalah potongan-potongan triplek atau kertas yang dibentuk jadi berbagai bentuk abstrak atau konkrit. Karena beberapa produk dalam koleksi baru memiliki tema safari, maka penulis juga berencana untuk membuat bentuk-bentuk tumbuhan dan membuat set menyerupai hutan. Selain itu, ada produk piyama sehingga penulis juga ingin membuat set menyerupai ruang tamu rumah.

Setelah merencanakan *props background*, penulis mencari 4 orang untuk menjadi model *photoshoot*. Awalnya penulis merekomendasikan 6 orang yang kemudian dipilih oleh *creative director*. Penulis kemudian bertanggung jawab atas para model dari sebelum hingga sesudah *photoshoot*, meliputi kontak dengan model, barang-barang yang harus dibawa model saat *photoshoot*, hingga pembayaran.

Penulis juga bertanggung jawab atas *rundown* saat *photoshoot* dan bertugas sebagai *timekeeper*.

Setelah memilih dan memastikan model dan *props*, maka penulis mulai membuat *props* yang sudah ditentukan. Pembuatan *props* dibantu oleh anak magang lain dan *creative director*.



Gambar 3.33. Proses pembuatan *props*

Semua persiapan dilakukan seminggu sebelum *photoshoot*. Penulis juga membuat sketsa kasar penempatan props sebagai pegangan saat hari *photoshoot*.



Gambar 3.34. Sketsa tata letak *props*

•! Pelaksanaan *Photoshoot*

*Photoshoot* dilakukan di studio kantor Loony Store pada pukul 09.00 tanggal 27 Agustus 2019. Penulis, *makeup artist* dan fotografer datang jam 7.30 pada hari *photoshoot* untuk mempersiapkan set background dan pakaian yang akan dipakai dalam *photoshoot*. Setelah para model selesai di *makeup*, *photoshoot* dimulai tepat waktu.





Gambar 3.35. Suasana saat *photoshoot*

Setelah menyelesaikan *photoshoot* jam 17.00 WIB, penulis, fotografer, dan *creative director* berkumpul untuk melakukan *review* proses pelaksanaan *photoshoot* hari itu dan hasil foto. Selanjutnya penulis bertugas untuk memilah semua foto dan mengirimkan hasilnya kepada *creative director*.

•! Hasil *Photoshoot*

Hasil foto tersebut kemudian akan di *upload* di katalog Shopee dan Instagram untuk mempromosikan koleksi baru. Selain itu, semua hasil foto dapat menjadi bahan bagi penulis untuk membuat konten Instagram jika ada promo atau *event* apapun.





Gambar 3.36. Beberapa hasil *lookbook photoshoot*



Gambar 3.37. Beberapa konten Instagram Loony Store

### **3.3.2.! Kendala yang Ditemukan**

#### **1.! Personal**

Penulis terkadang masih mengalami kesulitan dalam mendapatkan ide yang *fresh* dan unik karena terbiasa dengan *flow* yang sebelumnya. Begitu juga saat hasil pekerjaan belum di *approve* oleh *Creative Director*, terkadang penulis merasa gagal dan belum berhasil untuk memberikan hasil terbaik.

#### **2.! Hubungan koordinasi kerja**

Adanya beberapa hal yang terjadi di kehidupan personal *creative director* sehingga terkadang berpengaruh pada waktu *brief* yang diberikan ke penulis. *Brief* yang diberikan terkadang terlalu dekat dengan *deadline* karena *creative director* lupa memberikan detail pekerjaan. Namun, tidak banyak yang terlalu mengganggu pekerjaan desain penulis.

Terkadang penulis diminta untuk menggunakan *file* gambar atau desain dari stok lama yang tidak ada *file* originalnya yang memiliki resolusi tinggi, sehingga penulis harus mencoba untuk mengolah *file* tersebut agar tidak terlalu *low resolution*, walaupun hasilnya masih kurang memuaskan.

#### **3.! Sistem Kerja**

Penulis tidak memiliki kendala dalam sistem kerja di Loony Store selama masa magang.

### **3.3.3.! Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Dari beberapa kendala yang penulis alami selama kerja magang di Loony Store, tentunya menjadi pengalaman tersendiri untuk belajar memperbaiki dan meningkatkan kualitas diri penulis. Solusi yang kiranya dapat menyelesaikan kendala yang penulis dapatkan adalah, seperti:



### 1.! Personal

- ! Penulis harus lebih banyak mengobservasi sekitar seperti membaca dan menonton untuk mendapat inspirasi baru, menambah wawasan dan referensi desain yang sedang diminati.
- ! Penulis harus lebih berlatih dan mengeksplor *software* lain untuk meningkatkan *hardskill* desain.

### 2.! Hubungan Koordinasi Kerja

- ! Loony Store mungkin dapat merekrut desainer grafis tetap atau asisten pribadi bagi *creative director* yang dapat membantu *creative director*, sehingga tidak semua pekerjaan terlalu membebani *creative director*.